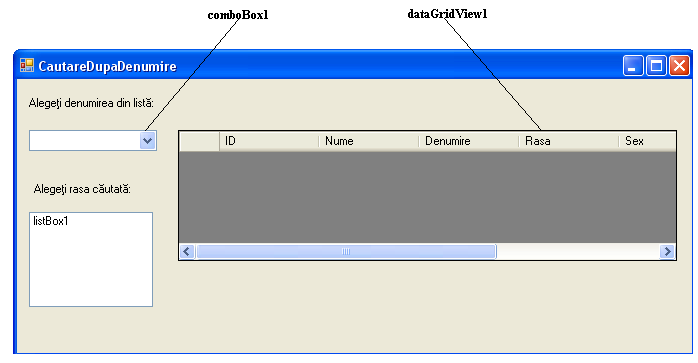
**FIŞĂ DE LUCRU**

Deschideţi aplicaţia **FermaVesela**, creată în orele anterioare.

Pe forma **Form1**, adăugaţi în **Meniu** şi opţiunea:

* **Cautari** (va avea un submeniu cu opțiunile: dupa Denumire, dupa Nume)

Pentru rezolvarea opţiunilor de **căutare**, procedaţi ca mai jos:

Adăugaţi proiectului o nouă formă numită **CautareDupaDenumire**. Adăugati pe ea controalele din imagine:

Pentru a putea căuta în baza de date, parcurgeți următorii pași:

Pe formă, adăugați din **Toolbox** (din prima secțiune) un control de tipul **animaleTableAdapter** și un control **fermaDataSet**. Acestea se vor adăuga automat în **try**-ul formei și vor avea numele implicite: ***animaleTableAdapter1*** și ***fermaDataSet1***.

Pentru a încărca în comboBox1 toate denumirile animalelor existente în tabela animale:

* scrieți metoda de mai jos care va adăuga în comboBox1 un sir de caractere, primit ca parametru, doar dacă acesta nu mai există în listă:

**void IncarcaComboBoxFaraDuplicate(string s)**

**{**

**for (int i = 0; i < comboBox1.Items.Count; i++)**

**if (comboBox1.Items[i].ToString() == s)**

**return;**

**comboBox1.Items.Add(s);**

**}**

* în metoda **Load** a formei scrieți codul următor care încarcă comboBox-ul:

**private void CautareDupaDenumire\_Load(object sender, EventArgs e)**

**{**

**this.animaleTableAdapter1.Fill(this.fermaDataSet1.animale);**

**string s;**

**int i=0;**

**while (i < fermaDataSet1.animale.Rows.Count)**

**{**

**s = fermaDataSet1.animale.Rows[i][2].ToString();**

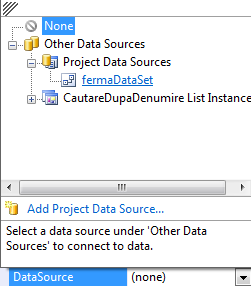
**IncarcaComboBoxFaraDuplicate(s);**

**i++;**

**}**

**}**

Tot din **ToolBox**, din secțiunea **Data**, adăugați un control de tip **BindingSource**. Acesta va avea numele implicit ***bindingSource1***.

Selectați controlul **bindingSouce1** din **try**-ul formei, iar în fereastra **Properties**, modificați proprietatea **DataSource** la **fermaDataSet**, expandând nodurile ca în imaginea alăturată, apoi alegeți pentru proprietatea **DataMember** tabela **animale**.

Selectati controlul DataGridWiew1 si in fereastra Properties, în fereastra **Properties**, modificați proprietatea **DataSource** la **bindingSouce1.**

Pentru a încărca în **listBox1** toate rasele animalelor existente în tabela animale a căror denumire a fost selectată în comboBox1:

* scrieți metoda de mai jos care va adăuga în listBox1 un sir de caractere, primit ca parametru, doar dacă acesta nu mai există în listă:

**void IncarcaListBoxFaraDuplicate(string s)**

**{**

**for (int i = 0; i < listBox1.Items.Count; i++)**

**if (listBox1.Items[i].ToString() == s)**

**return;**

**listBox1.Items.Add(s);**

**}**

* pentru a trata evenimentul **selectedIndexChanged** al controlului **comboBox1** scrieți codul următor care afișează în DataGridView datele animalelor cu denumirea selectată în comboBox și încarcă în listBox1 doar rasele animalelor cu denumirea selectată în comboBox:

**private void comboBox1\_SelectedIndexChanged(object sender, EventArgs e)**

**{**

**bindingSource1.Filter = "Denumire='" +**

**comboBox1.SelectedItem.ToString() + "'";**

// deoarece DataGridView1 e legat de bindingSource1, se vor afișa datele filtrate

**listBox1.Items.Clear();**

**string s;**

**int i = 0;**

**while (i < fermaDataSet1.animale.Rows.Count)**

**{**

**if (fermaDataSet1.animale.Rows[i][2].ToString() == comboBox1.SelectedItem.ToString())**

**{**

**s = fermaDataSet1.animale.Rows[i][3].ToString();**

**IncarcaListBoxFaraDuplicate(s);**

**}**

**i++;**

**}**

**}**

Pentru a filtra datele în **dataGridView1**, când selectați rasa în **listBox1**, tratați evenimentul **SelectedIndexChanged** al acestui control scriind codul de mai jos:

**private void listBox1\_SelectedIndexChanged(object sender, EventArgs e)**

**{**

**bindingSource1.Filter = "Denumire='" + comboBox1.SelectedItem.ToString() + "' AND Rasa='"+listBox1.SelectedItem.ToString()+"'";**

**}**

Reveniţi în **Form1** şi pentru a trata evenimentul **Click** al opţiunii ***Dupa denumire***, din meniul **Cautari**,veți scrie codul următor:

private void dupaDenumireToolStripMenuItem\_Click(object sender, EventArgs e)

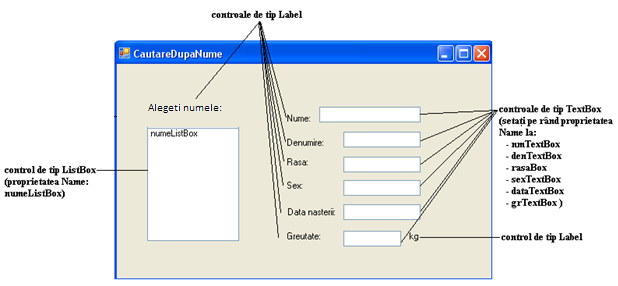
{

CautareDupaDenumire fc = new CautareDupaDenumire();

fc.ShowDialog();

}

Adăugaţi proiectului o nouă formă numită **CautareDupaNume**. Adăugati pe ea controalele din imagine:



Pentru a putea căuta în baza de date, parcurgeți următorii pași:

Pe formă, adăugați din **Toolbox** (din prima secțiune) un control de tipul **animaleTableAdapter** și un control **fermaDataSet**. Acestea se vor adăuga automat în **try**-ul formei și vor avea numele implicite: ***animaleTableAdapter1*** și ***fermaDataSet1***.

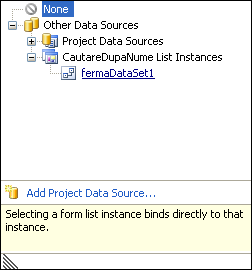
Pentru a încărca datele din tabela animale în fermaDataSet1, în metoda **Load** a formei scrieți codul următor :

private void CautareDupaNume\_Load(object sender, EventArgs e)

{

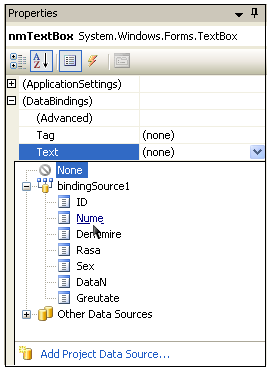
this.animaleTableAdapter1.Fill(this.fermaDataSet1.animale);

}

Tot din **ToolBox**, din secțiunea **Data**, adăugați un control de tip **BindingSource**. Acesta va avea numele implicit ***bindingSource1***.

Selectați controlul **bindingSouce1** din **try**-ul formei, iar în fereastra **Properties**, modificați proprietatea **DataSource** la **fermaDataSet1**, expandând nodurile ca în imaginea alăturată, apoi alegeți pentru proprietatea **DataMember** tabela **animale**.

Pentru a încărca în **numeListBox** toate numele animalelor existente în tabela **animale**, setaţi proprietatea **DataSource** a acestui control la ***bindingSouce1***, proprietatea **DisplayMember** la ***Nume***, proprietatea **ValueMember** la ***ID***.



Pentru a fi afişate în textbox-uri informaţiile despre animalul selectat în **numeListBox**, acestea trebuie să fie legate la **bindingSource1**, la fel ca numeListBox. Pentru aceasta, selectaţi pe rând textbox-urile şi în fereastra Properties, expandaţi nodul **DataBindings** aflat deasupra proprietăţii **Name** şi deschideţi lista corespunzătoare proprietăţii **Text** a acestor controale, expandaţi nodul ***bindingSouce1*** şi alegeţi câmpul din care se vor prelua datele afişate în textBox. *De exemplu:* pentru **nmTextBox** se va alege câmpul **Nume**, ca în imaginea alăturată. Faceţi setările pentru toate controalele de tip textBox aflate în partea dreaptă a formei.

Reveniţi în **Form1** şi pentru a trata evenimentul **Click** al opţiunii ***Dupa nume***, din meniul **Cautari**,veți scrie codul următor:

private void dupaNumeToolStripMenuItem\_Click(object sender, EventArgs e)

{

CautareDupaNume c = new CautareDupaNume();

c.ShowDialog();

}